TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!





CONSULTORIO
Descubre más secretos sobre los nuevos Pokémon

Nº 97

Por los expertos de 

2 PÓSTER POKéMON

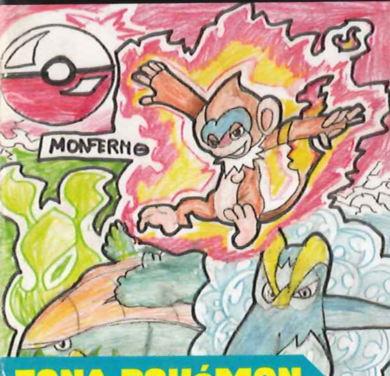
¡Decora tu habitación con Mundo Misterioso!





¡Trucos y claves para exprimirlo!

GUÍA MUNDO MISTERIOSO



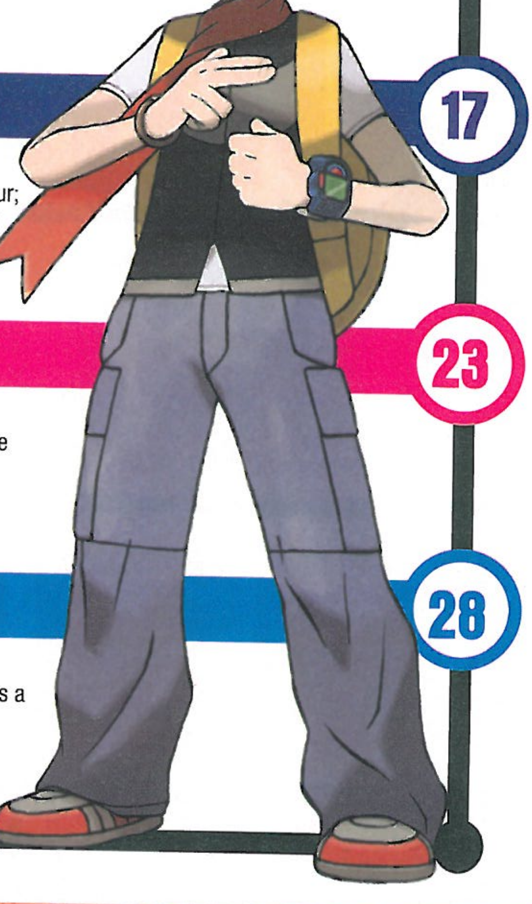
ZONA POKéMON
Los dibujos más chulos de nuestros artistas

Todas las novedades sobre el universo Pokémon





PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redacción**: Javier Domínguez (Redactor Jefe), Vanessa Carrera (Jefe de Sección), Luis Martinez •**Maquetación**: Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: J.C. Herranz, Javier Miranda

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos**: Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero**: José Aristondo •**Director Recursos Humanos**: Gerardo González •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Director de Sistemas**: Javier del Val •**Directora de Marketing**: Belén Fernández ■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial**: José E. Colino •**Directora de Ventas**: Mayte Contreras •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefe de Publicidad**: Rosa Suárez •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448 ■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid) •Depósito Legal: M-25632-2005

☑ El Pokégremio, a fondo ☑ Aprende a moverte en las

Guía de trucos POKéMON MUNDO MISTERIOSO

Exploradores del tiempo y de la Oscuridad

Empieza una nueva aventura en el mundo Pokémon. Conviértete en uno de ellos, explora su fantástico mundo y averigua quién pretende robar los Engranajes del Tiempo. Si estos artefactos desaparecieran, los Pokémon se volverían agresivos, malvados y todo el mundo se sumiría en el caos. Tu misión es evitar que esto suceda. Encuentra aquí todas las claves.



Sumario

LA ALDEA TESORO

Es el centro de las actividades de los Equipos Pokémon; el lugar donde todos pueden vivir en paz y armonía. Al igual que ocurría con la Plaza Pokémon, en Aldea Tesoro encontrarás lo necesario para mantener a tus Pokémon en perfecto estado.



Consigna Kangaskhan

Este Pokémon te guardará los objetos que no puedas llevar encima porque te falte sitio o porque no te hagan falta de manera inmediata. Los objetos que dejes aquí guardados no los perderás si eres derrotado o fracasas al completar una misión, así que procura llevar encima solo los objetos que te resulten imprescindibles.



Tienda y Almacenes Kecleon



En este puesto, los hermanos Kecleon venderán y comprarán multitud de objetos que te serán muy útiles a lo largo del juego. Visítala diariamente porque cada día cambian los productos que puedes conseguir en ella. El mayor de los Kecleon vende bayas, semillas y objetos similares; el menor te puede proporcionar MT y esferas mágicas.

Enlaces Electivire

Por una módica cantidad, este poderoso Pokémon Eléctrico te permitirá enlazar movimientos. Así, cuando los ejecutes, realizarás todos los movimientos enlazados juntos en un solo turno. Es una manera efectiva de conseguir ataques realmente devastadores para tus rivales.



Anticuario Xatu



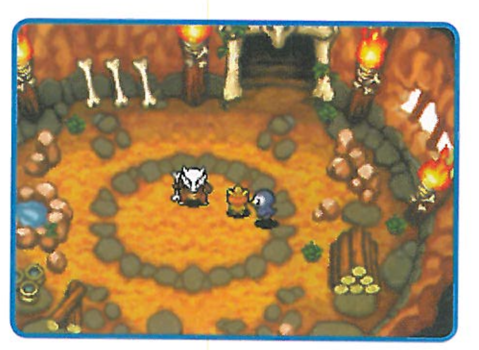


Trae aquí todos los cofres cerrados que encuentres en las mazmorras. Xatu te los abrirá para que puedas conseguir el objeto que esconde. Algunos de los objetos más poderosos y únicos se encuentran dentro de estos cofres.

Dojo Marowak

En este puesto podrás entrenar y mejorar a tus Pokémon en diversos laberintos y misiones de entrenamiento que te irá proponiendo Marowak. Es la manera más fácil y segura de subir de nivel a los Pokémon de tu equipo, ya que aunque fracases en estos territorios especiales, no perderás tus objetos ni el dinero que lleves acumulado.



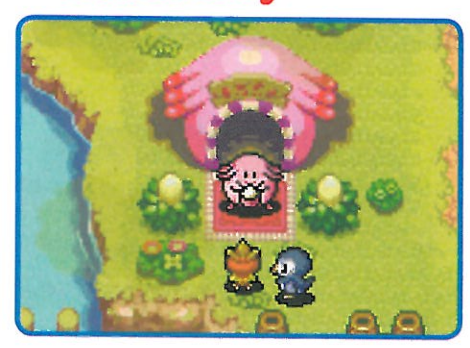


Banco Duskull

En este puesto podrás dejar y recoger dinero de tu cuenta personal. Al igual que ocurría con los objetos, es conveniente dejar la mayor parte de tu dinero aquí bien guardado y llevar encima sólo lo imprescindible, para que no lo pierdas si eres derrotado o fracasas al realizar alguna misión.



Guardería Chansey

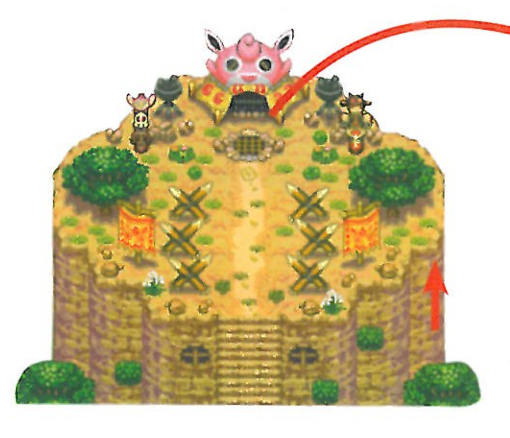


Deja en esta guardería alguno de los huevos de Pokémon que hayas conseguido durante el juego. Si pasa el tiempo suficiente (normalmente varios días), conseguirás una cría Pokémon que después podrás reclutar para tu equipo. De ello se encarga el bueno de Chansey.

EL POKéGREMIO DE EXPLORADORES DE WIGGLYTUFF

Esta es la auténtica base de operaciones. Donde se adjudican misiones, se premian las completadas y se reponen fuerzas. Está dirigido por Wigglytuff, pero es Chatot quien te dará las noticias y repartirá las misiones a todos los equipos desde primera hora.











1. Entrada (planta baja)

Exteriormente, te dará la impresión de que el Pokégremio parece solo una tienda de campaña, pero en el interior verás unas escaleras que bajan a un vasto subterráneo.

2 . Sala de tablones de anuncios (planta -1)

En esta gran sala podrás encontrar lo siguiente:

- **Tablón de Anuncios:** aquí podrás elegir y aceptar las misiones que vayan apareciendo.
- **Tablón "Se Busca":** incluye las misiones más importantes y necesarias para continuar el juego. Es importante que lo visites cada día y que vayas cumpliendo todas las misiones que aparezcan.
- **Guía básica para exploradores:** un tablón en el que podrás consultar información sobre los fundamentos de un buen explorador.
- **Registro Chimecho:** en este puesto podrás elegir cuales de los Pokémon que has reclutado quieres que formen parte de tu equipo. O lo que es lo mismo, hacer una buena selección Pokémon.



3 . Sala de reuniones (planta -2)

En esta gran sala se reúnen todos los equipos al comenzar el día. Chatot te informará de las últimas novedades que hayan ocurrido y te dirá cuál va a ser tu objetivo en ese día. También tiene dos puntos importantes que hay que visitar:

- **Trueques Croagunk:** este Pokémon te propondrá cambios de objetos específicos de Pokémon. Es un de las formas de conseguir algunos objetos que pueden equipar los Pokémon, y que son realmente necesarios.
- **Puesto de Guardia:** a lo largo del juego, cada vez que subas de ranking, los Pokémon Diglett y Loudred te propondrán divertidos minijuegos en los que podrás comprobar si dominas realmente el mundo de los Pokémon. Conseguirás premios bastante interesantes si los completas.



4 . Cámara del Gran Bluff (planta -2)

Esta es la habitación de Wigglytuff, el gran líder del Pokégremio. Ve a hablar con él cuando tengas que comentarle algo importante.

5 . Comedor (planta -2)

Aquí es donde todos los Pokémon, los de tu equipo y los de los demás, comen y recuperan sus fuerzas antes de acostarse.



6 . Pasillo (planta -2)

Este pasillo comunica la Sala de reuniones con varios de los dormitorios de los Pokémon, incluidos los tuyos.



7 y 8 . Dormitorio de Sunflora y Bidoof (planta -2)

En estas habitaciones duermen estos dos amigos. Visítalos cuando quieras hablar con ellos o lee sus diarios para enterarte de todas las aventuras que han vivido.

9 . Nuestras habitaciones

Aquí es donde podréis descansar al finalizar el día. También puedes acudir aquí en cualquier momento, por ejemplo para grabar la partida.

EXPLORANDO LAS MAZMORRAS

Las mazmorras son las zonas del juego en las que se desarrollan las misiones. Son aleatorias, lo que quiere decir que los pasillos y habitaciones de cada piso, la situación de objetos, escaleras y enemigos, cambiarán cada vez que entres en ella.

Como moverte y qué hacer en las mazmorras

Todas las mazmorras están divididas en pisos, y cada piso está comunicado con el piso siguiente por unas escaleras que suben o bajan. Dependiendo de la misión que debas de cumplir, el objetivo será distinto (puede ser llegar al final, vencer a cierto enemigo, acompañar a un Pokémon hasta determinado piso...), pero en cada piso de la mazmorra tendrás que hacer lo mismo: explorar todos los pasillos y habitaciones hasta encontrar las escaleras que te lleven al piso siguiente.

Mientras lo haces, te saldrán al paso varios enemigos a los que tendrás que derrotar para poder seguir adelante.



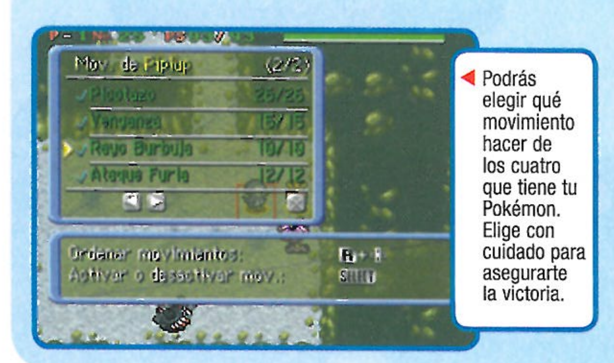
▲ En todo momento aparecerá sobreimpresionado un mapa del piso en el que estás, para no perderse.



▲ Cuando llegues a las escaleras, un menú te dará a elegir si quieres seguir el camino al siguiente piso.

Luchando contra los Pokémon enemigos

Cuando te encuentres con un Pokémon enemigo se iniciará un combate por turnos. Esto quiere decir que cada uno de los Pokémon que intervengan en la lucha sólo podrá realizar un movimiento. Ninguno de ellos podrá ejecutar más hasta que todos los demás hayan hecho los suyos. De esta manera, en cada turno podrás moverte, realizar un movimiento de ataque o defensa, o usar un objeto determinado, pero recuerda, sólo podrás hacer una de esas opciones en cada turno.



◀ Podrás elegir qué movimiento hacer de los cuatro que tiene tu Pokémon. Elige con cuidado para asegurarte la victoria.

Ataques, movimientos y movimientos enlazados

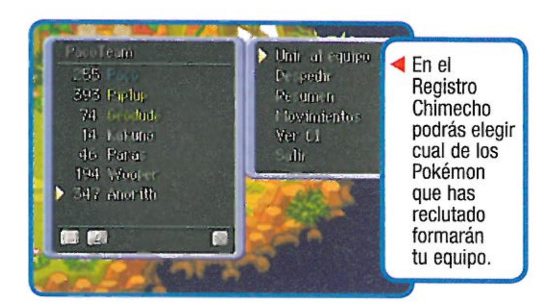
Existen varios tipos de ataques y movimientos que puedes realizar durante un combate:

- **Ataque simple:** se realiza pulsando simplemente botón A frente al enemigo. No es muy potente, pero podrás ejecutarlo siempre que quieras.
- **Movimientos:** cada Pokémon puede realizar hasta cuatro movimientos distintos, y a medida que suba de nivel aprenderá movimientos nuevos. Cada movimiento es de un tipo determinado (Agua, Fuego, Planta, Eléctrico, etc.) que será más o menos efectivo según el tipo al que pertenezca el Pokémon enemigo. Además, los movimientos también pueden ser de ataque o defensivos. Cada movimiento tiene asignado un número de PP (Puntos de Poder) que se gasta cada vez que utilices un movimiento. Si permites que el PP baje a 0, no podrás volver a usar ese movimiento hasta que no rellenes el PP de nuevo.
- **Movimientos enlazados:** en la Aldea Tesoro, en los Enlaces Electivire podrás enlazar varios movimientos simples. Si durante un combate realizas el primero de una serie de enlazados, tu Pokémon hará todos los movimientos en un solo turno, multiplicando su potencia y efectividad. También puedes enlazar movimientos utilizando la Caja Enlace.

Los Pokémon de tu equipo

Tu equipo Pokémon puede estar formado por hasta cuatro miembros, incluyéndote a ti y a tu compañero. Antes de empezar una misión puedes elegir qué dos Pokémon más viajarán contigo. Ve al Pokégremio, al Registro Chimecho, y ten en cuenta que es conveniente dejar algún hueco libre por si reclutas algún Pokémon en la mazmorra a la que te toque ir.

Cada vez que derrotas a un enemigo, todos los Pokémon de tu equipo obtienen puntos de experiencia. Si algún Pokémon alcanza una cantidad de puntos de experiencia determinada, subirá de nivel. Con ello, todas las características del Pokémon aumentarán: puntos de vida, de ataque, defensa, ataque especial y defensa especial. Además pueden aprender movimientos nuevos y más poderosos, e incluso evolucionar.



En el Registro Chimecho podrás elegir cual de los Pokémon que has reclutado formarán tu equipo.

Tipos de Pokémon y de movimientos

Cada Pokémon es de un tipo determinado, al igual que sus movimientos. Según el tipo del movimiento que realices y el tipo del Pokémon enemigo, su eficacia será mayor o menor. Así pues, un movimiento de tipo Agua, como Burbuja, será más efectivo contra un Pokémon de tipo Fuego como Charmander; sin embargo, el mismo ataque será menos efectivo contra un Pokémon de tipo Planta como Chikorita.

Todos los Pokémon y movimientos son muy efectivos contra unos tipos determinados, pero sensibles frente a otros. Saber estas ventajas es muy importante para ganar el combate.



Si usas un movimiento tipo Fuego contra un enemigo de tipo Planta le harás más daño y le derrotarás fácilmente.

Habilidades y CI (Coeficiente Intelectual)

Si alimentas a tus Pokémon con las Gomis que te vayas encontrando a lo largo del juego, conseguirás que aumenten su Coeficiente Intelectual (CI). Cuanto más CI tengan, más Habilidades podrán usar.

Si entras en la opción de Equipo, podrás examinar a cada uno de tus Pokémon para ver su CI (en forma de estrellas) y las Habilidades CI que puedes activar. Al activar cualquiera de ellas, el Pokémon la utilizará cuando lo crea conveniente.

Hay muchas Habilidades CI que se irán activando según aumentes las estrellas CI de tus Pokémon. Unas te servirán para evitar trampas, otras para que el Pokémon ataque al enemigo más débil, o para recuperar Puntos de Vida más rápido, o cruzar zonas de lava, agua o paredes, etcétera.

Baldosas, terrenos y trampas

A medida que recorras el interior de las mazmorras encontrarás distintos tipos de terrenos, baldosas y trampas:

Terrenos: La mayoría de suelos por los que vas andando serán de piedra; sin embargo, habrá ocasiones en las que te encontrarás con terrenos por los que sólo podrás pasar con determinados Pokémon. Sobre el agua sólo podrás cruzar con Pokémon de tipo Agua o Volador; los de lava sólo con Pokémon de Fuego o Volador; los muros con los de tipo Fantasma; y los abismos con los de tipo Volador. En todo caso la habilidad Todoterreno te permitirá atravesar por cualquier lugar.

Baldosas: Básicamente, podrás encontrar tres tipos:

- **Las escaleras** te permitirán subir o bajar al siguiente piso.
- **Las Baldosas Mágicas** te servirán para devolver las estadísticas del Pokémon a la normalidad.
- **Las Alfombras** indicarán la posición de una Tienda de Kecleon dentro de la mazmorra.

Trampas: Ojo con las trampas invisibles; si las pisas, se activarán y puede tener consecuencias fatales. Para evitarlo, lanza algún objeto arrojadizo en esa dirección o utiliza la Habilidad Evita-Trampas. Además de las trampas del primer Pokémon Mundo Misterioso, podrás encontrar las siguientes:

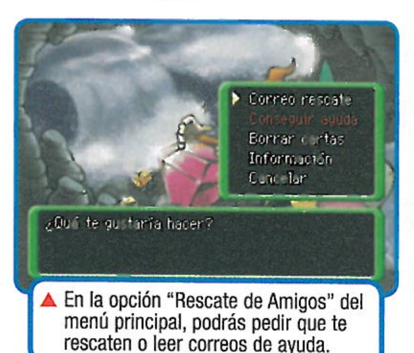
- **Trampa Aromática:** Atrae olfativamente a los enemigos hacia ti y tendrás que vencerlos uno por uno.
- **Teletrampa:** Teletransporta a quien la pisa a otro lugar, separando al equipo. Usa una Llamadasfera para evitarlo.
- **Trampa Ralentí:** Ralentiza los movimientos de tu equipo, de forma que los enemigos podrán acercarse en menos tiempo.
- **Trampa Tornado:** Lanza a tu Pokémon a varias casillas de distancia. Si golpea a algún enemigo, perderás energía.
- **Trampa Somnífera:** Si la pisas, tu Pokémon se dormirá y no podrá moverse ni defenderse hasta que se despierte.
- **Trampa Rotatoria:** Si la pisas, tu Pokémon entrará en estado de confusión. Así puedes golpear accidentalmente a los Pokémon de tu propio equipo.
- **Trampa Tropezón:** Písala y todos tus objetos caerán por el suelo. Deberás recogerlos antes de que lo hagan tus rivales.
- **Nido de Monstruos:** Es la más peligrosa de las trampas y no se activa por pisar una determinada baldosa, sino al entrar en una habitación. Si ves que de pronto cambia la música y aparecen muchísimos enemigos junto a ti, es que has caído en una. Será muy difícil vencerlos a todos, así que si tienes alguna Semilla Vil de Exploradores del Tiempo, o una Detienesfera de Exploradores de la Oscuridad, ¡úsalas!

DIFERENTES FORMAS DE COMUNICACIÓN

Quien piense que los nuevos Pokémon Mundo Misterioso están pensados para un solo jugador, se equivoca. En estas ediciones se ha potenciado el uso de la conexión Wi-Fi con otras consolas, y ahora podrás realizar todo esto que te contamos.

Al rescate de los amigos

Si un Pokémon amigo se encuentra en apuros o ha sido derrotado al intentar completar una misión, y no quiere perder todos los objetos y el dinero que lleva encima, puede pedirte que lo rescates. Para ello, entra en el menú principal, en la opción Rescate de Amigos. Ahí podrás recibir o enviar mensajes de petición de rescate de tres formas distintas: de modo inalámbrico por proximidad entre dos consolas, a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo, o mediante un password de letras y números. De cualquiera de estas tres formas podrás realizar la misión de rescate y obtener una recompensa por la ayuda prestada.



▲ En la opción "Rescate de Amigos" del menú principal, podrás pedir que te rescaten o leer correos de ayuda.

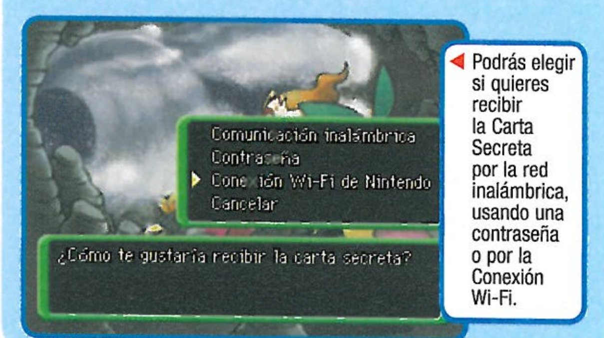


▲ Si has aceptado rescatar a alguien, elige "Ir al Rescate" y Pelipper te permitirá acceder a la misión.

Cartas Secretas



Al igual que en los Tablones de Anuncios encuentras diversas misiones que cumplir, también pueden proponerte misiones a través de una Carta Secreta. Por si no lo sabías, puedes enviar y recibir Cartas Secretas a través de la conexión inalámbrica, la Conexión Wi-Fi de Nintendo o bien mediante un password.

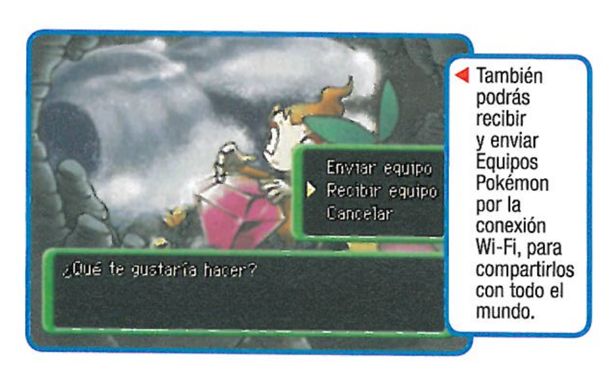


◀ Podrás elegir si quieres recibir la Carta Secreta por la red inalámbrica, usando una contraseña o por la Conexión Wi-Fi.

Intercambio de objetos y equipos

Intercambio de objetos: En esta opción podrás enviar o recibir objetos de tus amigos, pero sólo mediante la conexión inalámbrica entre dos consolas (es decir, no a través de internet).

Intercambio de equipos: Aquí podrás enviar o recibir equipos completos de Pokémon de tus amigos, utilizando la conexión inalámbrica de la consola o la conexión Wi-Fi de Nintendo.



◀ También podrás recibir y enviar Equipos Pokémon por la conexión Wi-Fi, para compartirlos con todo el mundo.

RESOLVEMOS LAS 10 PRIMERAS MAZMORRAS, PASO POR PASO

Capítulo 1: Tormenta en el mar

Nada más empezar el juego, os harán unas preguntas para intentar averiguar cómo son vuestro carácter y personalidad. Según las respuestas, el propio juego os "convertirá" en el Pokémon que más se identifique con vuestra forma de ser.

A continuación os pedirán que elijáis qué compañero de aventuras preferís. Es decisión vuestra, así que tened en cuenta todo lo que os hemos contado y elegid correctamente. Tras hacerlo, apareceréis en una playa desierta. Vuestro compañero os encontrará, y tras una corta presentación, unos malvados Pokémon (Zubat y Koffing) le birlarán una reliquia que llevaba consigo. Al intentar perseguirles para recuperarla, entraréis en la primera mazmorra, la Cueva Bajamar.

A continuación os explicamos cómo resolver esta sencilla misión, qué Pokémon podréis encontraros y cómo hacer añicos a los jefes correspondientes. Una vez hecho todo eso, podéis dar por terminado este primer capítulo. Hala, no ha sido tan difícil.



El primer capítulo se desarrolla en la cueva Bajamar. Es la más sencilla de todas, así que usadla para tomar contacto con el control.



Los jefes de mazmorra son Zubat y Koffing. Nuestro consejo es que os ocupéis primero de Koffing y luego del otro.

CUEVA BAJAMAR (Último piso: -4)

OBJETIVO: Llegar al último piso, vencer a Zubat y Koffing y recuperar la Reliquia de Piedra.

NECESITÁIS: Nada. Por ahora no podéis llevar ningún objeto encima, solo los que encontréis dentro de la cueva.

POKéMON QUE PODÉIS ENCONTRAR:
- Shellos (Pisos -1 a -4)
- Kabuto (Pisos -1 a -4)
- Corsola (Pisos -1 a -4)
- Shellder (Pisos -1 a -4)

NIVEL RECOMENDADO PARA LOS POKéMON: entre 5 y 6.

DESARROLLO: Esta mazmorra es la primera del juego, así que es muy sencilla de completar. Aprovechad para practicar y familiarizaros con las mazmorras y con los controles del juego. Al completar el último piso (-4) llegaréis hasta Zubat y Koffing, y tendréis que enfrentaros a ellos.

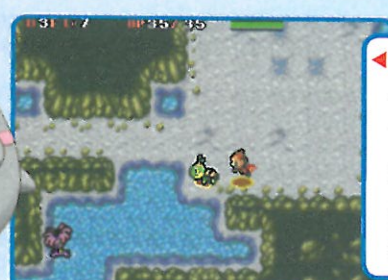
JEFES DE LA MAZMORRA: Zubat (nivel 3) y Koffing (nivel 6). Para derrotarlos, concentrad el ataque en Koffing y olvidaos de Zubat hasta que no venzáis al primero. Usad cualquier movimiento de ataque que tenga vuestro Pokémon, pero ojo usad movimientos, no os limitéis a pulsar simplemente el botón A. Si además vuestro Pokémon ha subido uno o dos niveles antes de enfrentaros a ellos, mejor. Con 3 ó 4 movimientos de ataque a cada uno, saldréis victoriosos.

Capítulo 2: Los nuevos reclutas

Ya estáis en el Pokégremio y por fin habéis conocido a Diglett, Chatot y Wigglytuff. Entonces os entregarán el Kit de Exploración, compuesto por una Placa de Explorador (os dirá el rango de explorador que tenéis), un Mapa Mágico (para marcar y señalar todas las mazmorras y zonas que vayáis visitando), y una Bolsa (en la que podréis guardar todos los objetos que a partir de ahora encontráis). Para terminar un día de emociones, Chatot os enseñará vuestra habitación y os invitará a reponer fuerzas hasta la mañana siguiente.

Loudred os despertará bien tempranito y Chatot os enseñará cómo funciona el Tablón de Anuncios y os encargará la primera misión como exploradores oficiales. Tenéis que dirigiros a la siguiente mazmorra, Risco Calado.

Leed bien el desarrollo y cuando completéis la misión, seréis recompensados por Spoink, cenaréis todos juntos en el comedor del Pokégremio, os iréis a dormir, y habréis completado el capítulo 2.



En Risco Calado tampoco encontraréis un gran desafío. Tratad de subir a los Pokémon algún nivel.

RISCO CALADO (Último piso: -6)
OBJETIVO: Llegar al último piso, y encontrar la Perla de Spoink.
NECESITÁIS: Nada. Como por ahora no podéis dejar los objetos en ningún lado, llevadlos todos encima.
POKéMON QUE PODÉIS ENCONTRAR: • Lileep (Pisos -1 a -6). • Anorith (Pisos -1 a -6). • Shellos (Pisos -1 a -6). • Chingling (Pisos -3 a -6).
NIVEL RECOMENDADO PARA LOS POKéMON: entre 6 y 8.
DESARROLLO: Esta mazmorra también es bastante sencilla. Os irán llegando mensajes con consejos sobre cómo avanzar e información sobre los objetos que vayáis encontrando. Aprovechad para subir a vuestros Pokémon un par de niveles y también para recoger objetos que estrenen vuestra bolsa. Al finalizar el último piso, encontraréis la Perla de Spoink y habréis completado la misión.

Capítulo 3: Percepciones

MONTE ÁRIDO (Último piso: 9)
OBJETIVO: Llegar al último piso, vencer a Drowzee y rescatar a Azurill.
NECESITÁIS: Objetos para restablecer la energía, curar estados, y alguna semilla que provoque parálisis o confusión.
POKéMON QUE PODÉIS ENCONTRAR: • Machop (Pisos 1 a 9). • Doduo (Pisos 1 a 9). • Starly (Pisos 1 a 9). • Nidorino (Pisos 4 a 9). • Geodude (Pisos 1 a 9). • Spinarak (Pisos 1 a 9). • Nidorina (Pisos 4 a 9).
NIVEL RECOMENDADO PARA LOS POKéMON: entre 7 y 9.
DESARROLLO: La mayoría de los enemigos tienen movimientos que son capaces de lanzarlos desde lejos. Además, en los últimos pisos os las veréis con Nidorino y Nidorina que pueden dejaros envenenados. Al subir al último piso, veréis a Drowzee persiguiendo a Azurill y tendréis que desafiarle y vencerlo.
JEFES DE LA MAZMORRA: Drowzee (nivel 12). Si las lleváis, usad semillas que provoquen confusión o parálisis, y así golpearéis con más tranquilidad. Intentad lanzar objetos desde lejos y mucho cuidado con su movimiento Hipnosis.

Chatot os enseñará cómo funciona el Tablón "Se busca". Después, Bidoof os mostrará el resto del Pokégremio y la Aldea Tesoro. A partir de ese momento, podréis moveros con libertad por allí. Dedicad tiempo a visitar todos los puestos y lugares.

Al visitar la tienda de los Kecleon, aparecerán Azurill y Marill comprando una manzana. Entonces perderán un objeto y Drowzee les ayudará a recuperarlo, pero parece que las intenciones de este Pokémon son más malévolas. Volved al Pokégremio y hablad de nuevo con Bidoof. Aparecerá la misión de búsqueda y captura de Drowzee y os trasladaréis hacia la siguiente mazmorra: el Monte Árido.

Finalmente, al vencer a Drowzee veréis como Magnezone se encarga de arrestarlo. Tras la cena os iréis a dormir, y a la mañana siguiente, Chatot os anunciará que debéis cumplir tres misiones del Tablón "Se Busca". A la mañana siguiente de completarlas, cerraréis el capítulo 3 y empezará el 4.



Esta mazmorra termina con un combate contra Drowzee. Lo mejor es usar los ataques más poderosos.

Capítulo 4: De guardia

En este capítulo no visitaréis ninguna mazmorra nueva, sino que deberéis cumplir cierto número de misiones y hacer un par de cosas más en el Pokégremio.

En primer lugar, cuando despertéis Loudred os contará que debéis superar una prueba. No será una prueba cualquiera, sino un minijuego que se celebrará en el Puesto de Guardia de Diglett. ¿Qué debéis hacer? Averiguar a qué Pokémon pertenece una huella que aparecerá en la pantalla superior. Según se vaya agotando el tiempo, os irán dando nuevas pistas para saber quién es. Venga, no parece muy complicado...

En los días siguientes tendréis que cumplir dos misiones más del Tablón "Se busca". Cuando las completéis, se considerará acabado el capítulo 4.

Capítulo 5: Primera exploración

Chatot os informa de que uno de los Engranajes del Tiempo, el del Bosque Enraizado, ha sido robado. Magnezone ya ha empezado a investigar, pero mientras os encargará que exploréis una zona nueva: la Cascada Misteriosa.

Antes de ir, Chimecho os explicará que ha abierto su puesto de Registro Chimecho. En él podréis elegir qué Pokémon formarán el equipo y podréis reclutar nuevos en las mazmorras.

Además, abrirá sus puertas el Dojo Marowak, para entrenar y superar pruebas y laberintos. Echad un ojo y luego id a la zona nueva, la Cascada Misteriosa. Tras varios intentos de atravesar la cascada, entraréis en la Cueva Cascada.

Al final de la mazmorra seréis arrastrados por una ola y apareceréis en la Terma. Entonces os comunicarán que sois parte de una expedición para investigar los robos cometidos.

CUEVA CASCADA (Último piso: -8)

OBJETIVO: Llegar al último piso, y encontrar la Gema gigante.

NECESITÁIS: La mayoría de los enemigos son de tipo Agua, así que llevad Pokémon de tipo Planta.

POKéMON QUE PODÉIS ENCONTRAR:
- Psyduck (Pisos -1 a -8)
- Grimer (Pisos -1 a -8)
- Wooper (Pisos -1 a -8)
- Surskit (Pisos -1 a -8)
- Whiscash (Pisos -5 a -8)
- Poliwag (Pisos -1 a -8).
- Tangela (Pisos -1 a -8)
- Lotad (Pisos -1 a -8)
- Barboach (Pisos -1 a -8)

NIVEL RECOMENDADO PARA LOS POKéMON: entre 9 y 10.

DESARROLLO: Si lleváis en vuestro equipo algunos Pokémon de tipo Planta, no deberíais tener demasiados problemas en esta mazmorra. Sed cautelosos, no ataquéis a lo loco a todos los enemigos que os encontréis, e intentad atrapar a Tangela para que se una a vuestro equipo. En el último piso localizaréis la gema gigante, y al intentar recuperarla seréis arrastrados por una ola gigante.

Capítulo 6: El Equipo Calavera

Mientras se ultiman los detalles de quiénes van a ir en la expedición, deberéis cumplir alguna que otra misión del Tablón de Anuncios. Delante del tablón veréis a Koffing y Zubat, que acaban de formar, junto con Skuntank, otro equipo Pokémon: el Equipo Calavera. Tras las presentaciones, echad un ojo a los Tablones de Anuncios y aceptad alguna misión de "Se busca".

A la mañana siguiente, Loudred os propondrá de nuevo el minijuego de la huella Pokémon en el Puesto de Guardia de Diglett. Recordad que cuantos más Pokémon acertéis en menos tiempo, más premios recibiréis.

Al día siguiente, volverá a aparecer el Equipo Calavera en la Sala de Reuniones, pues van a ayudar al Pokégremio a investigar los robos. Más tarde deberéis cumplir otra misión del Tablón "Se Busca", y al día siguiente Chatot os enviará a encontrar las Manzanas Perfectas en el Manzanar.

Tras completarlo, encontraréis el árbol de las Manzanas Perfectas, pero no podréis coger ninguna ni cumplir la misión, ya que el equipo Calavera se os adelantará.

A la mañana siguiente, abrirá las puertas un nuevo puesto del Pokégremio: Trueques Croagunk, donde podréis realizar cambios de objetos, y haceros con algunos muy especiales.

A continuación completaréis una misión del Tablón de Anuncios, luego volveréis a jugar al minijuego de las huellas, y después cumpliréis otra misión más del Tablón.

Al cumplir todo acabará el capítulo 6 y empezará la gran expedición, pero antes aseguraos de coger Bayas Aranja, Semillas Revivir y alguna Semilla Sueño y Alucinante.

MANZANAR (Último piso: 12)

OBJETIVO: Llegar al último piso, y encontrar la Manzana Perfecta.

NECESITÁIS: No olvidéis meter en el equipaje algunas Bayas Aranja y Semillas Revivir. Elegid también como parte del equipo algún Pokémon de tipo Fuego.

POKéMON QUE PODÉIS ENCONTRAR:
- Caterpie (Pisos 1 a 4).
- Butterfree* (Pisos 1 a 7).
- Oddish (Pisos 1 a 6).
- Paras (Pisos 1 a 12).
- Hoppip (Pisos 1 a 5).
- Budew (Pisos 1 a 5).
- Burmy* (Pisos 1 a 5).
- Weedle (Pisos 4 a 9).
- Exeggutor (Pisos 4 a 12).
- Combee* (Pisos 6 a 12).
- Gloom (Pisos 7 a 12).
- Kakuna (Pisos 8 a 12).
- Beedrill * (Pisos 8 a 12).

*Butterfree y Combee solo aparecen en Exploradores del Tiempo.

*Beedrill y Burmy solo aparecen en Exploradores de la Oscuridad.

NIVEL RECOMENDADO PARA LOS POKéMON: entre 11 y 12.

DESARROLLO: La gran mayoría de los enemigos de esta mazmorra son de tipo Bicho, Veneno y Planta. Utilizad movimientos de tipo Fuego para derrotarlos fácilmente. También los ataques de tipo Volador resultan muy efectivos. Si pudierais, sería también muy interesante reclutar para vuestro equipo a Weedle y a Hoppip. Al llegar al último piso, encontraréis la Manzana Perfecta.

Capítulo 7: La gran expedición del Pokégremio

El objetivo de la expedición es explorar el Lago Velado y descubrir sus secretos. Bidoof se unirá a vuestro equipo en dirección a la siguiente mazmorra, Costa Escarpada.

Al completar la Costa Escarpada, apareceréis delante de una estatua de Kangaskhan, lugar en el que podréis almacenar o sacar objetos que dejasteis en la Consigna de la aldea y ahora os hagan falta. Por lo demás, tan sólo debéis hablar con vuestro compañero para entrar directamente en la siguiente mazmorra: el Monte Cuerno.

Nada más salir por las últimas escaleras del Monte Cuerno, el capítulo 7 se dará por concluido.

MONTE ÁRIDO (Último piso: -9)

OBJETIVO: Completar todos los pisos y pasar a la siguiente zona.

NECESITÁIS: Objetos para restablecer la energía, curar estados, especialmente el venenoso, y alguna semilla que inflinga parálisis o confusión.

POKéMON QUE PODÉIS ENCONTRAR:

- Wingull (Pisos -1 a -9).
- Spheal (Pisos -1 a -9).
- Gastrodon (Pisos -1 a -9).
- Dratini (Pisos -1 a -9).
- Krabby (Pisos -1 a -9).
- Sealeo (Pisos -1 a -9).

NIVEL RECOMENDADO PARA LOS POKéMON: entre 13 y 14.

DESARROLLO: La mayoría de los enemigos son de tipo Agua, así que si lleváis algún Pokémon de tipo Fuego no os entretengáis y meteos rápidamente por las escaleras. Recoged todos los tesoros que suelten los enemigos al vencerlos para abrirlos cuando podáis volver a la Aldea Tesoro.

MONTE CUERNO (Último piso: 14)

OBJETIVO: Completar todos los pisos y pasar a la siguiente zona.

NECESITÁIS: Al igual que en la mazmorra anterior, sobre todo llevad con vosotros Bayas Aranja, y Semillas Revivir.

POKéMON QUE PODÉIS ENCONTRAR:

- Parasect (Pisos 1 a 7).
- Ariados (Pisos 1 a 7).
- Natu (Pisos 1 a 7).
- Beautifly (Pisos 1 a 14).
- Shroomish (Pisos 1 a 6).
- Cascoon (Pisos 2 a 14).
- Venomoth (Pisos 8 a 14).
- Aerodactyl (Pisos 8 a 14).
- Pineco (Pisos 8 a 14).
- Bonsly (Pisos 8 a 14).

NIVEL RECOMENDADO PARA LOS POKéMON: entre 14.

DESARROLLO: Al contrario de lo que pasaba en la mazmorra anterior, si lleváis algún Pokémon de tipo Fuego os vendrá muy bien, ya que la mayoría de los enemigos son de tipo Bicho y Volador, y estos Pokémon son muy débiles frente a ataques de tipo Fuego. A partir del piso 8º, tened especialmente cuidado con Aerodactyl, porque sus ataques son bastantes poderosos y pueden daros alguna desagradable sorpresa. Por lo demás, esta mazmorra es bastante larga, aunque no es muy complicada.

Capítulo 8: El corazón de Groudon

Al empezar os reuniréis en un campamento con todos los componentes de la expedición. Allí, Chimecho contará una leyenda según la cual Uxie, vive cerca del Lago Velado.

Tras la reunión, coged el camino que va hacia arriba, para entrar en el Bosque Niebla. Pero antes, por el camino encontraréis una extraña gema de color rojo que cogerá vuestro compañero.

Al salir del Bosque Niebla llegaréis a una zona con varias cascadas, donde encontraréis a Corphish y entre la niebla también vislumbraréis la silueta de una estatua de Groudon. Colocad en ella la gema roja que encontrasteis antes de entrar al bosque, y entonces la niebla se disipará y aparecerá una gran roca, que será el próximo objetivo de la expedición: el Pico Vapor.

Sin embargo, antes de ir hacia allí aparecerá de nuevo el Equipo Calavera e intentará atacarte, pero Wigglytuff hará acto de presencia impidiéndoles que os ataquen y dejando el camino libre para que continuar vuestro camino. Así acabará el capítulo 8.

BOSQUE NIEBLA (Último piso: 11)

OBJETIVO: Completar todos los pisos y pasar a la siguiente zona.

NECESITÁIS: Llevad en la bolsa Bayas Aranja y Semillas Revivir. Un Pokémon de tipo Fuego tampoco estaría mal.

POKéMON QUE PODÉIS ENCONTRAR:

- Hoothoot (Pisos 1 a 5)
- Skiploom (Pisos 1 a 11)
- Dunsparce (Pisos 1 a 5)
- Smeargle (Pisos 1 a 5)
- Zigzagoon (Pisos 1 a 5)
- Pachirisu* (Pisos 1 a 11)
- Cherubi (Pisos 1 a 5)
- Noctowl (Pisos 6 a 11)
- Buneary* (Pisos 6 a 11)
- Stantler (Pisos 6 a 11)
- Pinsir (Pisos 7 a 11)
- Breloom (Pisos 7 a 11)

* Pachirisu solo aparece en Exploradores del Tiempo.
* Buneary solo aparece en Exploradores de la Oscuridad.

NIVEL RECOMENDADO PARA LOS POKéMON: entre 14 y 15.

DESARROLLO: Antes de entrar en la mazmorra, Bidoof habrá abandonado el equipo. Como es la primera vez que llegáis aquí, no podréis reclutar a nadie. La mayoría de los enemigos son de tipo Normal, así que no debéis tener problemas para vencerlos, pero de todas formas los movimientos de tipo Fuego serán bastante efectivos. Como toda la mazmorra está cubierta de niebla, tus movimientos tendrán menor precisión y deberás insistir un poco más de la cuenta en todos los combates.



Colocad la gema roja en la estatua de Groudon y la niebla se disipará. Entonces podréis ver la mazmorra Pico Vapor.



Pokémon
Mundo misterioso
EXPLORADORES DEL TIEMPO
©2008 Pokémon ©1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
©1993-2008 CHUNSOFT TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es



Pokémon™
Mundo misterioso
Exploradores de la oscuridad
©2008 Pokémon. ©1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
©1993-2008 CHUNSOFT. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Nintendo®
The Pokémon Company
pokemon.nintendo.es

Capítulo 9: El misterio del Lago Velado

Empezarás el capítulo junto a la gran roca que apareció al disiparse la niebla, al final del anterior. Tan sólo tenéis que meteros por la puerta que aparece para acceder a la siguiente mazmorra, la Cueva Vapor.

Al superar la Cueva Vapor, llegaréis a una pantalla donde grabar la partida y cambiar objetos, y podrás entrar directamente en la mazmorra siguiente, Cueva Vapor.

Nada más vencer a Groudon, descubriréis que en realidad no habéis combatido contra el Groudon real, sino contra una ilusión creada por Uxie para asustar a los curiosos y mantener a salvo el Engranaje del Tiempo que allí hay. Tras reuniros con el resto de los componentes de la expedición y desvelar los secretos del Lago Velado, daremos por concluido el capítulo 9.



Combatir con Groudon es uno de los grandes desafíos del juego. Usad Semilla sueño o Parálisis y luego una batería de ataques.

CUEVA VAPOR (Último piso: 8)

OBJETIVO: Completar todos los pisos y pasar a la siguiente zona.

NECESITÁIS: Para esta mazmorra sería muy importante llevar en el equipo algún Pokémon de tipo Agua, aparte de algunas Bayas Aranja y Semillas Revivir.

POKéMON QUE PODÉIS ENCONTRAR:

- Farfetch'd (Pisos 1 a 8).
- Yanma (Pisos 1 a 8).
- Kricketune (Pisos 1 a 8).
- Snubbull (Pisos 1 a 8).
- Slugma (Pisos 1 a 8).
- Magby (Pisos 1 a 8).
- Numel (Pisos 1 a 8).

NIVEL RECOMENDADO PARA LOS POKéMON: entre 15 y 16.

DESARROLLO: La mayoría de los Pokémon de esta mazmorra son de tipo Fuego, así que lo ideal sería tener algún Pokémon de tipo Agua para hacerles morder el polvo rápidamente. Por el contrario, si tenéis Pokémon de tipo Planta es mejor buscar las escaleras y meterse por ellas cuanto antes para evitar los combates. Al superar todos los pisos, llegaréis a una pantalla con una estatua de Kangaskhan.

PICO VAPOR (Último piso: 7)

OBJETIVO: Llegar al último piso y vencer a Groudon.

NECESITÁIS: Lo mismo que para la mazmorra anterior, algún Pokémon de tipo Agua, Bayas Aranja y Semillas Revivir. Además, coged alguna Semilla Sueño y Parálisis.

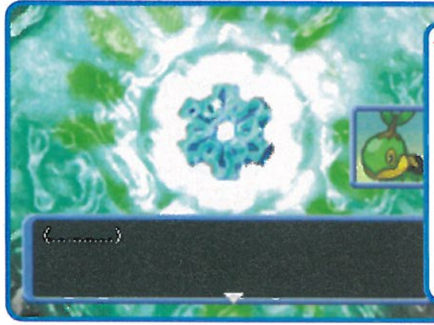
POKéMON QUE PODÉIS ENCONTRAR:

- Farfetch'd (Piso 1).
- Yanma (Piso 1).
- Kricketune (Pisos 1 a 3).
- Granbull (Pisos 1 a 7).
- Shuckle (Pisos 1 a 7).
- Volbeat (Pisos 1 a 7).
- Illumise (Pisos 1 a 7).
- Magmar (Pisos 2 a 7).

NIVEL RECOMENDADO PARA LOS POKéMON: entre 16 y 17.

DESARROLLO: Como esta mazmorra es una prolongación de la anterior, las dificultades que vais a encontrar son las mismas, salvo que los enemigos tendrán algún nivel más y serán más peligrosos.

JEFES DE LA MAZMORRA: Groudon (nivel 30).
Este es el enfrentamiento más peligroso de todos los que habéis realizado hasta ahora. Usad alguna Semilla Sueño o Parálisis para dejarle indefenso frente a vuestros ataques, y entonces ejecutad los movimientos más poderosos que tengáis. Vigilad los Puntos de Vida para recuperarlos si disminuyen demasiado y usad Semillas Revivir si son necesarias. Con un poco de paciencia y suerte, le venceréis y descubriréis el secreto que Groudon oculta.



Uxie, el Pokémon Legendario, intentará poner a salvo los Engranajes del tiempo, para que nadie pueda robarlos.



Al final del capítulo 9 podréis descubrir por fin los secretos que esconde el Lago Velado. Por si acaso, echad un ojo a esta pantalla.

Capítulo 10: El gran Dusknoir



Nada más empezar el capítulo 10, veréis que por fin ha acabado la expedición y volvéis a estar en el Pokégremio. A la mañana siguiente recibiréis una visita inesperada: Dusknoir. Es uno de los mejores exploradores que existen, tan bueno que no necesita ni equipo. Ya sabéis lo que dicen: Dusknoir trabaja solo.

Tras las presentaciones, lo primero será cumplir una de las misiones del Tablón "Se Busca". A la mañana siguiente tendréis que acercaros al Bazar Kecleon para comprar Manzanas Perfectas; allí podréis hablar con Dusknoir. A continuación se impone una misión más del Tablón "Se busca", y a la mañana siguiente Marill y Azurill os pedirán ayuda para recuperar un objeto que el Equipo Calavera les ha quitado. Ahora ya podéis ir a la siguiente Mazmorra, la Pradera Destello.

Tras completar los 10 pisos de la Pradera Destello, apareceréis en una pantalla con una estatua de Kangaskhan. Allí podréis grabar la partida y, si continuáis hacia arriba, entrar directamente en la mazmorra Corazón Pradera Destello.

Dusknoir se entera de vuestra misión y corre a ayudaros... ¿Qué será lo que le preocupa? Cuando venzáis a Luxray, Dusknoir aparecerá y os ayudará a convencerles de que todo se trata de un error. Recuperaréis el Flotarill de Marill y se lo devolveréis a su legítimo dueño.

Tras una charla con Dusknoir, en la que se interesará por vuestras habilidades como Pokémon, acabará el capítulo 10.

PRADERA DESTELLO (Último piso: 10)

OBJETIVO: Completar todos los pisos y pasar a la mazmorra siguiente.

NECESITÁIS: Bayas Aranja y Zreza (para curar la parálisis) y alguna Semilla Revivir. Llevad en vuestro equipo algún Pokémon de tipo Tierra como Diglett.

POKéMON QUE PODÉIS ENCONTRAR:

- Mareep (Pisos 1 a 7).
- Phanpy (Pisos 1 a 8).
- Elekid (Pisos 1 a 8).
- Plusle (Pisos 1 a 5).
- Minun (Pisos 1 a 5).
- Shinx (Pisos 4 a 10).
- Girafarig (Pisos 5 a 10).
- Zapdos* (Piso 7).
- Flaafy (Pisos 8 a 10).
- Pikachu* (Pisos 9 a 10).
- Pichu* (Pisos 9 a 10).
- Yanmega (Pisos 9 a 10).
- Electabuzz (Piso 10).

* Zapdos sólo aparecerá tras conseguir la Losa Secreta o la Pieza Enigma y tras abrir el Refugio Marino (al acabar el juego).

* Pichu y Pikachu aparecerán si ya has completado el Bosque Misterio (tras completar el juego).

NIVEL RECOMENDADO PARA LOS POKéMON: entre 17 y 18.

DESARROLLO: La mayor parte de los Pokémon son de tipo Eléctrico, así que es aconsejable que realicéis movimientos de tipo Tierra contra ellos porque son muy eficaces. Si tenéis algún Pokémon de tipo Agua será mejor que lo dejéis en casa. Tened cuidado con sus golpes paralizantes, y si conseguís atrapar a algún Plusle o un Shinx os serán de ayuda más adelante. Además, en esta mazmorra será la primera vez que os encontréis con trampas y Tiendas Kecleon dentro de las mazmorras.

CORAZÓN PRADERA DESTELLO (Último piso: 9)

OBJETIVO: Llegar al último piso, vencer a Luxray y recuperar el Flotarill de Marill.

NECESITÁIS: Igual que en la mazmorra anterior, llevad con vosotros Bayas Aranja, Zreza, Semillas Revivir y Sueño, y si algún Pokémon del equipo es de tipo Tierra, mejor.

POKéMON QUE PODÉIS ENCONTRAR:

- Shinx (Piso 1).
- Girafarig (Pisos 1 a 2).
- Flaafy (Pisos 1 a 5).
- Pikachu* (Pisos 1 a 4).
- Pichu* (Pisos 1 a 4).
- Yanmega (Pisos 1 a 4).
- Electabuzz (Pisos 1 a 9).
- Tauros (Pisos 1 a 9).
- Dodrio (Pisos 2 a 9).
- Electrike (Pisos 3 a 9).
- Luxio (Pisos 5 a 9).
- Luxray* (Pisos 5 a 9).
- Ampharos (Pisos 6 a 9).

* Luxray sólo aparecerá en esos pisos tras completar el capítulo 15 del juego.

* Pichu y Pikachu aparecerán si ya has completado el Bosque Misterio (tras completar el juego).

NIVEL RECOMENDADO PARA LOS POKéMON: entre 19 y 20.

DESARROLLO: Más o menos las mismas dificultades que os encontrasteis en la misión anterior: muchos Pokémon Eléctricos contra los que usar movimientos de Tierra, si bien esta vez serán más fuertes y difíciles.

JEFE DE LA MAZMORRA: Luxray (n. 33) y 8 Luxio (n. 18). Estos enemigos son muy duros y resistentes. Usad una Semilla Sueño en Luxray para dormirle mientras os encargáis de los Luxio. Tienen unos 80 puntos de vida y no será muy complicado vencerles. Cuando los derrotéis a todos, concentrad todos vuestros ataques en Luxray hasta ganar el combate. Se revelarán grandes secretos.



El capítulo 10 termina con una charla con Dusknoir. ¿Qué pasará después? Eso tocará resolverlo solitos, o a través del Wi-Fi...



EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

¡¡Uff! Este mes ha habido una avalancha de preguntas sobre movimientos, ataques y niveles de evolución de los Pokémon. He hecho un esfuerzo por recordar datos y he intentado ser lo más claro psoible. Por eso, veréis las siguientes páginas llenas de tablas. Creo que es la mejor forma de responder a este tipo de preguntas. ¡Alé pues, echarle un vistazo a vuestras dudas!

¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES?

1.- ¿En qué parte de la cueva extravío se encuentra Gible?
Tienes que entrar por la entrada secreta bajo el camino de bicis.

2.- ¿Cómo se consigue en Pokémon Esmeralda a Jirachi?
Sólo puedes conseguirlo si lo traspasas desde otra consola. Aparecía originalmente en el juego Pokémon Channel de GameCube.

3.- ¿Cuándo el karateca de la ruta 208 dice: "dirígete a la ruta 209, entra en el subsuelo y escucha las voces" ¿Para qué es?
Sirve para conseguir a Spiritomb, debes hablar de forma inalámbrica con 32 personas diferentes en el subsuelo para poder conseguirlo.



SUBSUELO. Tendrás que hablar con 32 amigos en el subsuelo para conseguir a Spiritomb.

4.- Cerca de la orilla valor, en el pueblo, hay una chica que ha perdido sus llaves ¿podría decirme para que sirve esto?
Puedes encontrar una Galleta Lava, del siguiente modo:
Sitúate enfrente de la puerta del hotel usa el Poké-radar. Así encontrarás la llave que debes llevar a la chica de la Orilla valor. Vuelve a hablar con ella para dársela y recibir a cambio la Galleta Lava como recompensa.

5.- ¿Cuando consigues a todos los Unown, la cueva del minero sirve para algo más?
No.

Juan Díaz
Email

POKéMON CON POKé-RADAR Y POKéTRUCO INCLUiDO

Querido Prof. Oak:
Me llamo Alonso y es la cuarta vez que escribo. Esta vez, voy a preguntar sobre el Diamante. Me gustaría que publicase este mail, ya que estas dudas me traen muchos líos a la cabeza (sobre todo la última) y me gustaría felicitarte por el consultorio y sobre todo, la revista.

1.- En el nº 94 de esta revista, aparece una imagen de la roca de la ruta 224 junto al Prof. Oak. En Internet leí que el Prof. Oak sólo aparece ahí cuando tienes en tu poder la "Carta Oak" para conseguir a Shaymin. Entonces, ¿habéis conseguido ya ese objeto?
Te voy a contar un secreto, a veces las revistas y otros medios de comunicación tienen en su poder versiones de los juegos que no son las que se venden en las tiendas. Estas versiones son para evaluar el juego, sacar fotos antes de que el producto final esté a la venta, hacer guías, etc. Si yo no viera los juegos antes de que salgan, ¿cómo os iba a contar como son? Por esta razón a veces, aparecen en revistas y sobretodo por internet fotos "falsas" que no se corresponden con la versión final del juego. Por supuesto esas copias son "super secretas" y nadie puede acceder a ellas.

2.- Me podría decir los ataques de Gligar y Gliscor. ¿Qué nivel me recomienda para evolucionar a Gligar? ¿Y qué ataques me aconseja para Gliscor?
Puedes ver los ataques de Gligar y de Gliscor en las tablas que hay a continuación de esta pregunta.
En cuanto a qué nivel evolucionarlo, pues realmente da igual ya que aprenden prácticamente los mismos ataques. Fíjate en las tablas y decide según prefieras ataques como Tajo Umbrío o Cuchillada.

MOV. DE GLIGAR

Movimiento	Nivel
Picotazo Ven	1
Ataque Arena	5
Fortaleza	9
Desarme	12
At. Rápido	16
Cortefuria	20
Finta	23
Chirrido	27
Cuchillada	31
Danza Espada	34
Ida y Vuelta	38
Tijera X	42
Guillotina	45

MOV. DE GLISCOR

Movimiento	Nivel
Colm. Rayo	1
Colm. Hielo	1
Colm. Ígneo	1
Puya Nociva	1
Ataque Arena	1
Fortaleza	1
Desarme	1
Ataque Arena	5
Fortaleza	9
Desarme	12
At. Rápido	16
Cortefuria	20
Finta	23
Chirrido	27
Tajo Umbrío	31
Danza Espada	34
Ida y Vuelta	38
Tijera X	42
Guillotina	45

3.- Esto más que una pregunta, es la forma de la que conseguí mi Mamoswine. En un nº anterior decías que Piloswine aprende poder pasado al nivel 1. No digo que no sea cierto, pero es imposible conseguir un Piloswine al nivel 1. Lo que yo hice fue conseguir un Relicanth macho (ruta 226 con supercaña), luego, lo cruzé con Wooper (o Quagsire) hembra. El Relicanth tiene que estar al nivel 43 o poco más para que tenga poder pasado, y te nacerá un Wooper con poder pasado. Prueba hasta que nazca un macho. Cuando tengas el Wooper macho, crúzalo con un Swinub hembra para tener un Swinub con poder pasado.
Ala, ahí queda el pokétruco escrito para quien quiera hacer lo mismo.

4.- ¿Hay más de una mejora en el juego?, si es así, ¿dónde están?
Sólo hay una...que raaaaabia, ¿no?

5- ¿Para qué sirve exactamente el ataque Cambia Almas? Sé que lo aprende Manaphy al 76. ¿Phione también lo aprende?
Durante el combate el estado de tus Pokémon puede cambiar (estar quemados, congelados, dormidos, etc.) Si esto ha ocurrido y usas este ataque, cambiarás el estado con el del oponente. Phione no lo aprende.

6.- Para conseguir a Rhyperior que me recomienda, que atrape un Rhydon en la Montaña Dura o entreno a mi Rhyhorn.
No habrá mucha diferencia, salvo por el nivel en el que lo evoluciones. Depende de lo que te divierta entrenar a tus Pokémon o lo que te canse buscarlo por la montaña... eso sí, yo creo que si entrenas a tu Rhyhorn le cogerás más cariño a tu Rhyperior.



MT. DURA. En la Montaña Dura podrás encontrar a Rhydon.

7.- ¿Cuáles son los Pokémon que aparecen con el Poké-radar en Diamante y dónde?
Te adjunto una tabla con todos los Pokémon que aparecen de esta forma, y ya que estoy lo pongo de las dos versiones, no sólo de la Diamante.

POKéMON QUE APARECEN CON EL POKé-RADAR

Diamante	Perla	Lugar
Nincada	Nincada	Bosque Vetusto
Aron	Hoppip, Skiploom	Forja Fuego
Wobuffet	Wobuffet	Lago Agudeza
Wobuffet	Wobuffet	Lago Valor
Wobuffet	Wobuffet	Lago Veraz
Tokoal	Tokoal	Montaña Dura (interior)
Loudred	Loudred	Monte Corona
Snorunt	Snorunt	Orilla Agudeza
Nidorina, Nidorino	Nidorina, Nidorino	Orilla Valor
Nidoran ♂, Nidoran ♀	Nidoran ♂, Nidoran ♀	Ruta 201
Sentret	Sentret	Ruta 202
Ralts, Kirlia	Ralts, Kirlia	Ruta 203
Sunkern	Sunkern	Ruta 204 (N)
Ralts, Kirlia	Ralts, Kirlia	Ruta 204 (S)
Hoppip, Skiploom	Hoppip, Skiploom	Ruta 205 (por Vetusta)
Hoppip	Hoppip	Ruta 205 (por Aromaflor)
Baltoy	Baltoy	Ruta 206
Larvitar	Larvitar	Ruta 207
Tyrogue	Tyrogue	Ruta 208
Tauros, Miltank	Tauros, Miltank	Ruta 209
Tauros, Miltank	Tauros, Miltank	Ruta 210 (E)
Kecleon	Bagon	Ruta 210 (O)
Swablu	Swablu	Ruta 211 (por Caelestis)
Tyrogue	Tyrogue	Ruta 211 (por Vetusta)
Grimer	Grimer	Ruta 212 (E)
Smeargle	Smeargle	Ruta 212 (O)
Swellow	Swellow	Ruta 213
Mightyena	Houndoom	Ruta 214, 215
Snorunt	Snorunt	Ruta 216, 217
Ditto	Ditto	Ruta 218
Nidorina, Nidorina	Nidorina, Nidorina	Ruta 221
Flaaffy	Flaaffy	Ruta 222
Dusclops, Duskull	Dusclops, Duskull	Ruta 224
Primeape, Mankey	Primeape, Mankey	Ruta 225
Primeape, Mankey	Primeape, Mankey	Ruta 226
Torkoal	Torkoal	Ruta 227
Vibrava, Trapinch	Vibrava, Trapinch	Ruta 228
Venomoth, Venonat	Venomoth, Venonat	Ruta 229
Togepi	Togepi	Ruta 230
Mareep	Mareep	Valle Eólico

8.- A consecuencia de mi primera duda, viajé hasta esa roca y usando el buscaobjetos encontré dos objetos inalcanzables según vas desde la roca todo a la derecha y luego hacia abajo. ¿Hay alguna manera de cogerlos?, ¿qué objetos son?
Nintendo ya nos dirá como conseguir a los Pokémon secretos, no hay manera de que puedas encontrarlos de momento...

Alonso de Rojas
Email

DUDAS EN PERLA

Querido Profesor,
Me llamo Manuel y tengo 7 años. Es mi primera carta. Tengo unas dudas de Pokémon Perla. Muchas gracias por tu ayuda

1.- ¿Dónde se consigue a Heatran?
En la Montaña Dura, puedes localizarlo en la parte trasera de la montaña.

2.- ¿Dónde se consigue a Pupitar?
Sólo puedes conseguirlo si lo trasfieres desde GBA a través del Parque Compi.

3.- ¿A qué nivel evoluciona Banette?
Al 37.

4.- ¿A qué nivel evoluciona Misdreavus?
Aparece en el Bosque Vetusto y La Torre Perdida (sólo en tu edición).

Manuel Carrera.
Email

BUSCANDO MIEL

Hola, me llamo Marco Díaz, tengo 12 años y soy un auténtico fan de los Pokémon. Ésta es la primera vez que escribo a la revista y quisiera que la publicaran, por favor. Me gustaría que me respondiera a estas preguntas acerca del Pokémon Diamante:

1.- ¿Qué Pokémon es el número 114 y dónde se puede capturar?
Puedes conseguirlo si lo trasfieres desde GBA a través del Parque Compi. También puedes evolucionar a Tangrowth (al subir de nivel cuando ha aprendido Poder Pasado)

2.- ¿En qué árboles se podría poner la miel para que me saliera Burmy? Le necesito para conseguir la Pokédex Nacional.
En cualquiera de los amarillos. Después de untar la miel regresa en unas ocho horas para encontrar al Pokémon (no siempre sale Burmy). De todas maneras no es necesario conseguir todos los Pokémon para que te den la Pokédex Nacional, bastará con haberlos visto. Si en el juego luchas contra todos los entrenadores que hay, prácticamente verás a todos... No digo que lo hagas, sólo que lo tengas en cuenta.

3.- ¿En qué sitios hay miel? ¿En qué rutas??
La puedes encontrar en muchos lugares, en el Pueblo Aromaflor puedes comprarla y la encuentras en las Rutas 209, 218, 221 y 222, Bosque Vetusto y el Gran Pantano.

Marco Díaz Pantoja.
Toledo.



PUEBLO AROMAFLOR. Si no encuentras miel, puedes ir al Pueblo Aromaflor para comprarla siempre que quieras.

ATAQUES DE VARIOS POKéMON

Hola, es la primera vez que escribo. Ahí van mis preguntas:

1.- En Pokémon esmeralda, ¿cómo se consigue a Catsform y a qué nivel aparece?
En la Ruta 119, lo recibes dentro del Instituto Meteorológico. Recuerda que para recibirlo debes dejar un hueco en tu equipo.

2.- ¿A qué nivel evolucionan Bagon, Beldum y Vibraba?
Por orden...nivel 30, nivel 20 y nivel 35.

3.- En Pokémon Verde Hoja y Rojo Fuego, ¿cómo se consigue a Togepi y cómo se abre el huevo, que hay que hacer?
Está en la Isla Inta. Para abrir el huevo sólo debes esperar, déjalo en tu equipo y ve a recorrer mundo hasta que eclosione.

4.- ¿Cómo evoluciona Togepi?
Evoluciona a Togetic por amistad con su entrenador.

5.- ¿Cuántas islas hay en Verde hoja y Rojo fuego?
Siete, sin contar Isla Canela y las islas Espuma.

6.- ¿Qué ataques aprenden Metagross, Rayquaza, Flygon y Salamence y a qué nivel?

Marcos Díaz Pérez.
Email

METAGROSS

Movimientos	Nivel
Levitón	1
Derribo	1
Garra Metal	1
Confusión	1
Garra Metal	20
Confusión	20
Cara Susto	24
Persecución	28
Puño Bala	32
Psíquico	36
Def. Férrea	40
Agilidad	44
Machada	45
Puño Meteoro	53
Cabezazo Zen	62
Hiperrayo	71

RAYQUAZA

Movimientos	Nivel
Ciclón	1
Cara Susto	5
Poder Pasado	15
Garra Dragón	20
Danza Dragón	30
Triturar	35
Vuelo	45
Descanso	50
Vel. Extrema	60
Hiperrayo	65
Pulso Dragón	75
Enfado	80

SALAMENCE

Movimientos	Nivel
Placaje	1
Fortaleza	1
Bofetón Lodo	1
Golpe Cabeza	1
Fortaleza	4
Bofetón Lodo	8
Golpe Cabeza	11
Garra Metal	15
Def. Férrea	18
Rugido	22
Derribo	25
Cabezahierro	29
Protección	34
Eco Metálico	40
Cola Férrea	45
Doble Filo	51
Repr. Metal	56

BUSCANDO VARIAS MT´s

Hola me llamo Nacho Martínez, tengo 12 años y soy de Asturias y ahí van algunas de mis dudas y espero que las publiquéis. Gracias por todo, me encanta vuestra revista... ¡seguir así!

1.-En el Pokémon Perla, ¿cómo puedo conseguir pasar a la ruta 224? ¿Qué hay allí a parte de Pokémon?
A la ruta 224 sólo puedes llegar después de haber completado la Liga. La roca que hay al final del camino esconde un secreto del que todavía no tenemos información.

2.- ¿Dónde consigo un Magby, un Elekid, un Mime Jr. y un Rals en Pokémon Perla?
A magby puedes conseguirlo en la ruta 227 y en la Montaña Dura, usando la entrada de GBA; a Elekid en la ruta 205 y en el Valle Eólico usando la entrada de GBA; a Mime Jr. en el Jardín Secreto de la Mansión Pokémon; y a Rals puedes conseguirlo en las rutas 203 y 204, usando el Poké-radar.

MT´S

MT´s	Nombre	Lugar	Precio/puntos de batalla
01	Piño Certero	Puerta Pirita / Recogida.	-
02	Garra Dragón	Monte Corona	-
03	Hidropulso	Senda Desolada	-
04	Paz Mental	Torre Batallas	48 pb
08	Corpulencia	Torre Batallas	48 pb
34	Onda Voltio	Ruta 215	-
35	Lanzallamas	Forja Fuego / Casino Rocavelo.	10000 m
44	Descanso	Casino Rocavelo	6000 m
45	Atracción	Plaza Amistad / Torre Batallas	32 pb
46	Ladrón	Ciudad Vetusta.	-
58	Aguante	Casino Rocavelo	2000 m
59	Pulso Dragón	Calle Victoria / Torre Batallas	80 pb
71	Boca Afilada	Calle Victoria / Torre Batallas	80 pb
72	Alud	Gimnasio Puntaneva	-
73	Onda Trueno	Torre Batallas	32 pb
78	Onda Trueno	Ruta 204	-

3.- ¿A qué nivel evoluciona Aipom a Ambipom? ¿Y Skorupi a Drapion?
Aipom evoluciona a Ambipom al subir de nivel después de haber aprendido Doble Golpe.
Drapion aparece en el Gran Pantano.

4.- ¿Cuál es el objeto que hace evolucionar a Sneasel a Weavile? ¿Dónde se consigue?
Es Garrafilada, se consigue en la Ruta 224 y en la Calle Victoria.

5.- Sé que para conseguir un Cherubi y un Munchlax hay que poner miel en un árbol pero nunca me salen ninguno de los dos. ¿Qué debo hacer?
No hay ningún truco especial, es cuestión de suerte.

6.- ¿Cuáles son las MT's 1, 2, 3, 4, 8, 34, 35, 44, 45, 46, 58, 59, 71, 72 ,73 y 78 y dónde las puedo conseguir? (siento que sean tantas pero son las que me faltan).
Mira la tabla de abajo.

7.- No consigo capturar a Latias en el Zafiro porque se me escapa y ya lo tengo muy debilitado ¿Qué puedo hacer?
No hay ningún truco especial, cambia constantemente de Pokéball e intenta paralizarlo o dormirlo.

Ignacio Martínez Calvillo
Email

CONSEGUIR A VESPIQUEN

Hola profesor, le escribo este e-mail, porque tengo unas dudillas:

1.- He buscado información en internet y he visto, que las nuevas ediciones de Pokémon Mundo

Misterioso llegarán a Europa el 4 de Julio, ¿es verdad?
Sí, es verdad. Cuando leas esto YA estarán en las tiendas.

2.- También he visto que en Japón va a salir un nuevo juego de DS llamado Pokémon Platina (o Platino), y quería saber si ese juego llegará a Europa.
No hay nada oficial, pero no tiene porqué no llegar...

3- Me encanta Vespiquen pero, ¿podría decirme donde conseguir al Combee hembra para evolucionarle, y qué ataques le pondría a Vespiquen?
Sólo aparece en árboles de miel, tanto hembra como macho, así que no te queda otra que untarlos de miel y esperar... bueno y tener algo de suerte...

4- En la casa del Sr. Fortuny hay dos chicas que están a ambos lados del pasillo, ¿qué hay ahí?, ¿cómo se puede entrar en la casa?
Es un secreto que sólo Fortuny conoce...

Héctor Ruiz Checa.
Email

EVOLUCIÓN DE HAPPINY

Hola profesor es la primera vez que escribo. Me gustaría que me respondiera algunas dudas.

1- ¿Cómo hago para hacer evolucionar de Happiny a Chansey?, ¿y de Chansey a Blissey?
Necesita tener la Piedra Oval, después súbele de nivel entre las 4 de la mañana y las 8 de la tarde y evolucionará. Para evolucionar a Blissey necesitas que Chansey se haga muy amigo tuyo.



LA VIEJA MANSIÓN. Este extraño lugar sigue provocando la curiosidad de los entrenadores Pokémon, ¿conoceremos algún día todos sus secretos?

2- ¿Me podría decir los ataques que aprende Burmy?
Pues no sé, es que son muchos los que tiene este Pokémon... ¡que noooo!, que sólo tiene tres... Mira la tabla que hay en esta página.

3- ¿En que lugar se encuentra Hippotas?
Hippotas no sé quien es, pero Hippopotas aparece en la Mina Ruinamaníaco y en el Túnel Maníaco.

4- Me gustaría decir un truco: si vais al pueblo hojaverde y hacéis surf por el lago que está debajo de tu casa y tocas los árboles te aparecerá otra piedra espíritu.
Gracias por la información.
Jean Carlos Falcónez.
Email

BURMY

Movimientos	Nivel
Protección	1
Placaje	10
Poder Oculto	20

MI BASE SECRETA

CÓMO SE PUEDEN CONSEGUIR LOS POKéMON SECRETOS

Nuestro amigo Manuel nos ha envíado una información muy interesante sobre tres Pokémon por los que siempre preguntáis: Shaymin, Darkrai y Arceus. Como todavía no sabemos cómo capturarlos, ¡por el momento tomad nota de sus características!

Hola Manuel, recibo todos los meses preguntas relacionadas con esos 3 Pokémon que no pueden conseguirse de manera oficial en el juego y que Nintendo nos tendrá que decir cómo podremos capturarlos. Estoy harto de repetir todos los meses que debemos esperar a que salgan los eventos correspondientes. Sin embargo, es la primera vez que alguien me manda una carta para explicar esto mismo que digo y ya que, además, aportas datos sobre cada uno de ellos, me he animado a publicarla.

Me llamo Manuel y tengo 12 años. Me gustaría que pusiera esto en la revista, para que le dejen de hacer preguntas así. Vengo a desenlazar la historia de los Pokémon de los eventos:

Shaymin: Es un Pokémon tipo planta con forma de puercoespín. Éste Pokémon está de parte de la paz. Su ubicación está, supuestamente, en la Ruta 224, en la Gran Roca Blanca. Nintendo nos hará el evento de darnos el objeto "La Carta de Oak" para que Oak aparezca por ahí y nos abra la puerta.

Darkrai: Es un Pokémon tipo siniestro que reside las pesadillas de la gente. Su ubicación está, supuestamente, en la posada de Ciudad Canal. Nintendo nos dará la "Llave de la Posada" para entrar. Cuando entremos, un hombre nos dormirá y nos tumbará en la cama. Cuando despiertes, estarás en un barco. Entraremos y tras unos pocos pasos, encontramos una charca y en medio de ella, está Darkrai. Tengo entendido que es el Pokémon MÁS difícil de capturar a pesar de estar al nivel 30. La isla se llama "Isla Luna Nueva" y es paralela a la isla de Creseelia (Isla Plenilunio).



SHAYMIN. Después de esta carta espero que le quede claro a todo el mundo que de momento es imposible conseguir estos tres Pokémon secretos.



DARKRAI. Nintendo nos dirá próximamente la manera de tenerlos en nuestras consolas sin que hagamos "trampas".

Arceus: Es un Pokémon de tipo normal, pero, ¿adivináis?, las tablas que fuisteis encontrando, si se las equipáis, cambia de tipo completamente. Dicen que es el Pokémon Dios, pero yo creo que es una habilidad como cualquier otra. Su ubicación es (repito supuestamente) en la Columna Lanza. No veremos nada extraño, pero Nintendo nos dará un objeto llamado "La Flauta Celeste".



ARCEUS. Ojo, conseguir a estos Pokémon a través de alguna trampa puede estropear tus tarjetas del juego.

Al entrar, la flauta somará y se abrirá una escalera hasta la "Otra Dimensión". Allí está Arceus.

Manuel Riaño
Asturias

LOS LEGENDARIOS NO PUEDEN TENER HUEVOS

Hola profesor. Me llamo Erik y tengo un par de preguntas que hacerle. Ojalá publique mi carta. Muchísimas gracias, ¡y enhorabuena por el trabajo que hace todos los meses!

1.- ¿Cuáles son los Pokémon que aparecerán en los nuevos juegos Pokémon Ranger 2 y Pokémon mundo misterioso 2?

En Mundo Misterioso, podrás ver a todos aunque recuerda que no los capturas y no podrás traspasarlos a otros juegos de Pokémon. En Pokémon Ranger no estarán todos pero podrás ver a más de 250.

2.- Me gustaría saber los principales movimientos de los Pokémon: Dialga, Palkia, Uxie, Azelf, Mesprit, Heatran y Regigas. Y si esos Pokémon pueden tener huevos. Saludos.

Dialga y Palkia cuentan con Esfera Aural, Uxie tiene Legado, Azelf Explosión, Mesprit Deseo Cura, Heatrean Lluvía Ígnea y Regigas Giga Impacto. Ninguno de ellos puede tener crías...que lastima, ¿verdad?

Erik Camilo.
Email



EL RINCÓN DE ABEDUL

POKéMON DE OTRAS EDICIONES EN DIAMANTE Y PERLA

Hola amigos... este es mi rincón. Podéis preguntarme todo lo que queráis... sobre Pokémon ¡claro! Yo intentaré responderos con la máxima precisión y claridad posible. Estoy preparado, ¡así que empezamos!

Hola profesor, primero he de felicitadle por su consultorio que me ha ayudado a mi y a otros muchos niños. Me llamo Arturo y tengo 14 años. Les he escrito alguna que otra vez y no han publicado mis preguntas. Bueno pues espero que éstas las publiquen ahora:

1.- En una pregunta usted respondió a un niño que para encontrar a Elekid y Magby había que meter los cartuchos verde-hoja y rojo-fuego. Y luego dijo que si metiamos el Zafiro o el Rubí también aparecían Pokémon de otras ediciones. ¿Cuáles son?

Te pongo una tabla con todos los lugares en donde aparecen Pokémon salvajes de otras ediciones y los Pokémon que son, según el cartucho de GBA que tengas insertado.

Arturo Ortega
E-mail

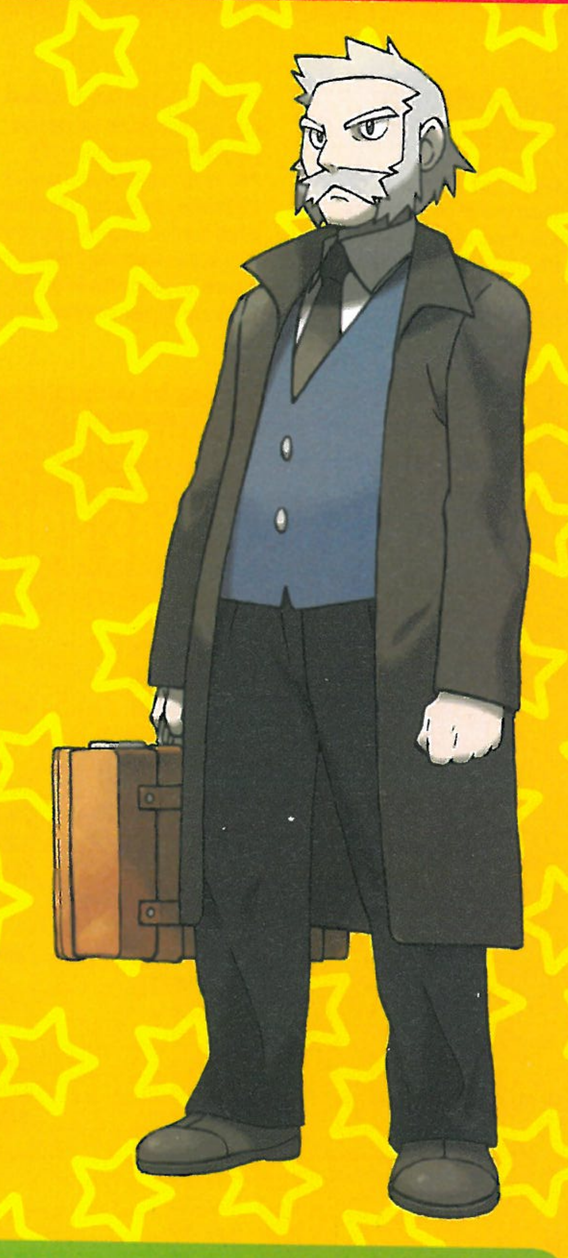
POKéMON SALVAJES DE OTRAS EDICIONES

Lugar	Rubí	Zafiro	Esmeralda	Rojo Fuego	Verde Hoja
Bosque Vetusto	Seedot	-	Pineco	Metapod	Kakuna
Cueva Extravío	-	-	-	-	Sandshrew
Cueva Retorno	Solrock	Lunatone	-	-	-
Fuente Despedida	Solrock	Lunatone	-	-	-
Gran Pantano	-	-	-	Arbok	-
Isla Hierro	Mawile	Sableye	-	-	-
Lago Agudeza	Solrock	Lunatone	Ursaring	-	-
Lago Valor	Solrock	Lunatone	-	-	-
Lago Veraz	Solrock	Lunatone	Bidoof, Staravia	Bidoof, Staravia	Bidoof, Staravia
Montaña Dura (exterior)	-	-	Gligar	-	Magby
Montaña Dura (interior)	-	-	-	-	Magby
Monte Corona	Solrock	Lunatone	-	-	-
Orilla Agudeza	-	-	Teddiursa	-	-
Ruta 201	-	-	-	Growlithe	-
Ruta 202	-	-	-	Growlithe	-
Ruta 203	Seedot	Lotad	Pineco	-	-
Ruta 204 (N)	Seedot	Lotad	Pineco	-	-
Ruta 204 (S)	Seedot	Lotad	Pineco	Caterpie	Weedle
Ruta 205	-	-	-	Elekid	-
Ruta 205	-	Lotad	-	-	-
Ruta 206	-	-	Gligar	-	-
Ruta 207	-	-	Gligar	-	-
Ruta 208	Zangoose	Seviper	-	-	-
Ruta 209	-	-	-	-	Vulpix
Ruta 210 (E)	Seedot, Nuzleaf	-	Pineco	-	-
Ruta 210 (O)	Zangoose	Seviper	-	-	-
Ruta 211	-	-	Teddiursa	-	-
Ruta 212 (E)	-	Lombre, Lotad	-	Ekans	-
Ruta 214	-	-	Gligar	-	Vulpix
Ruta 215	-	-	Shuckle	-	-
Ruta 216	-	-	Ursaring	-	-
Ruta 217	-	-	Ursaring	-	-
Ruta 224	-	-	Shuckle	-	-
Ruta 227	-	-	Gligar	-	Magby
Ruta 228	-	-	-	-	Sandshrew
Ruta 229	Nuzleaf	Lombre	Pineco	-	-
Valle Eólico	-	-	-	Elekid	-
Vieja Mansión	Haunter, Gengar	Haunter, Gengar	Haunter, Gengar	Haunter, Gengar	Haunter, Gengar

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK



¿Quieres ver tus dibujos publicados?
¿resolver las actividades más divertidas?
¿leer los diálogos más originales?
¡Esta es tu sección, entrenador!



Pekestrella

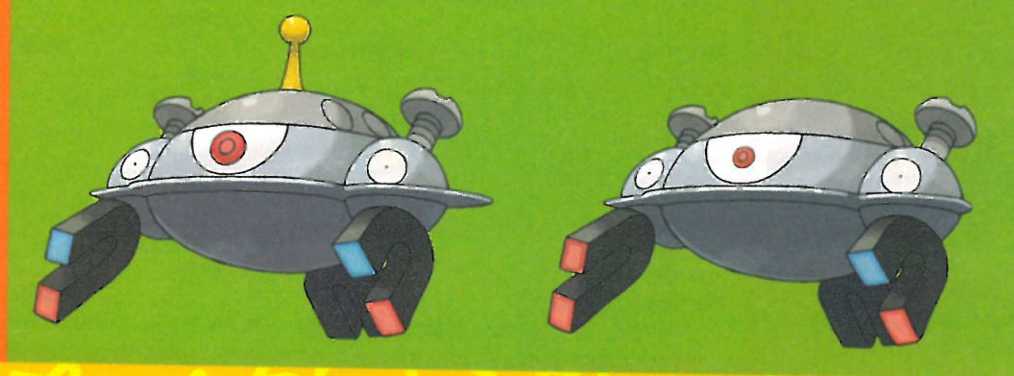


Sandra Romeral (Madrid)
5 años

Jimmy: –¿Cuántos años tiene Sandra, dices? **Mari:** –Pues los tienes ahí puesto, Jimmy, de verdad, hijo, que... **Oak:** –Que por muchos años que pasen, no aprendes. **Jimmy:** –Nooo, ¡los que no aprendéis sois vosotros! **Jimmy, Mari y Oak (a la vez):** –¡Qué dibujo más bonito, Sandra!

Busca las diferencias

Encuentra las **seis diferencias** que hay entre estos dos **Magnezone**. Fíjate bien, ten la antena puesta porque... ¡nosotros ya hemos encontrado una!



Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y, de cada una, mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!

1



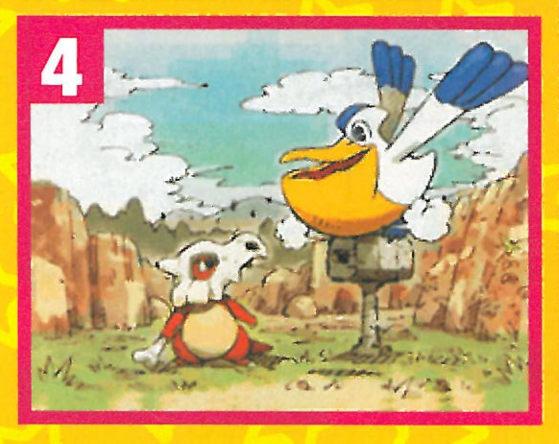
2



3



4

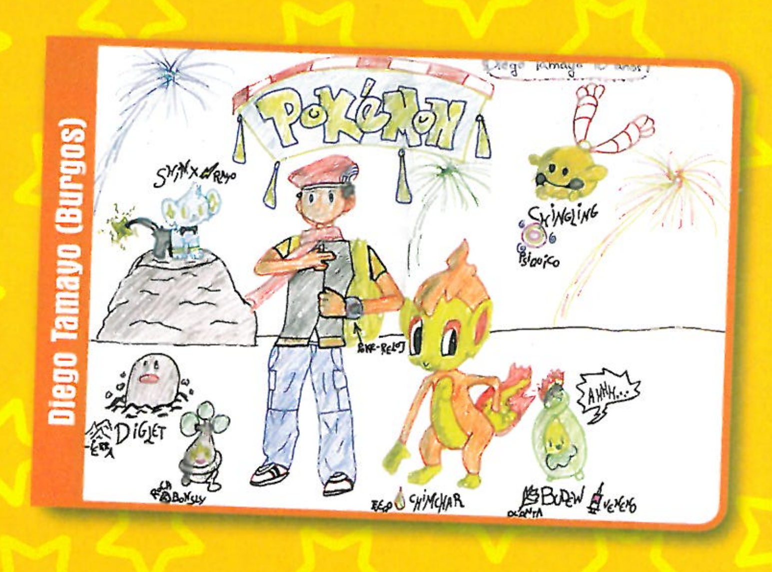


5



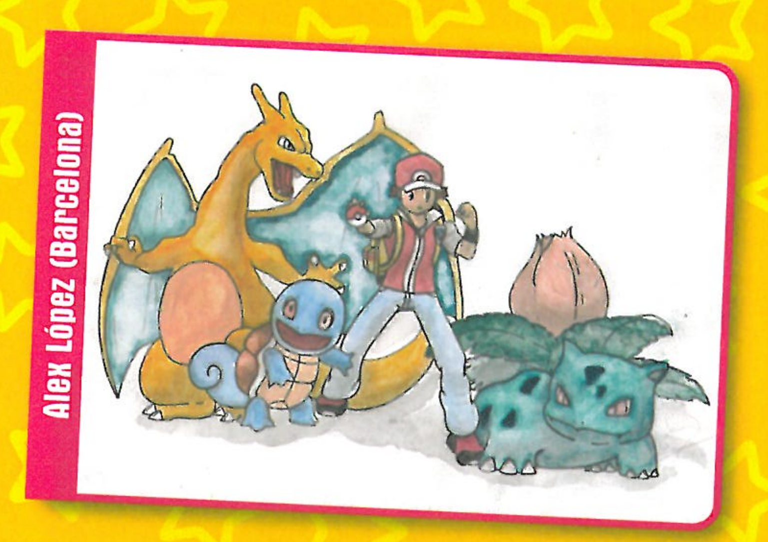


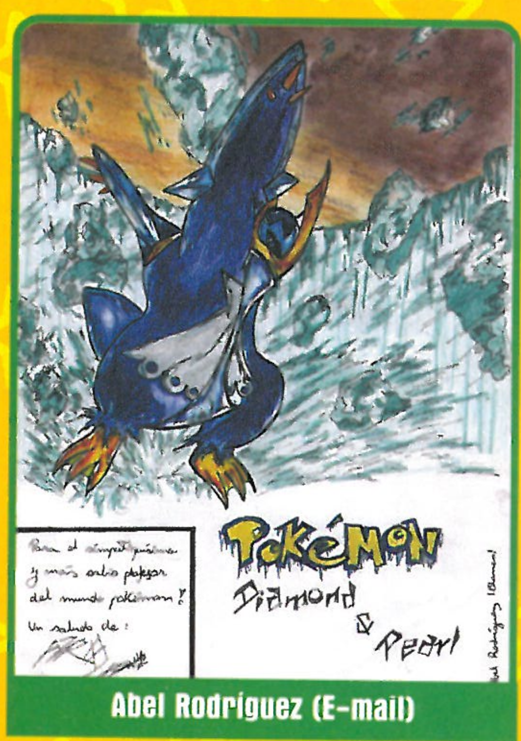
Mario Alonso (Pamplona)



Diego Tamayo (Burgos)




Alex López (Barcelona)

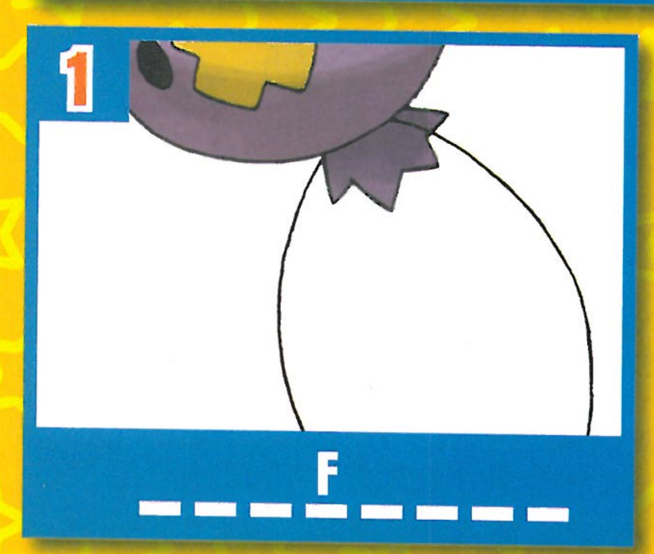


Abel Rodríguez (E-mail)

¿Quién es quién?

¿Crees que eres un experto Pokémon? Pues, demuéstralo y descubre a qué Pokémon pertenecen cada una de estas imágenes... ¡suerte, Poké-maníaco!

1



_ _ _ F _ _ _ _ _

2

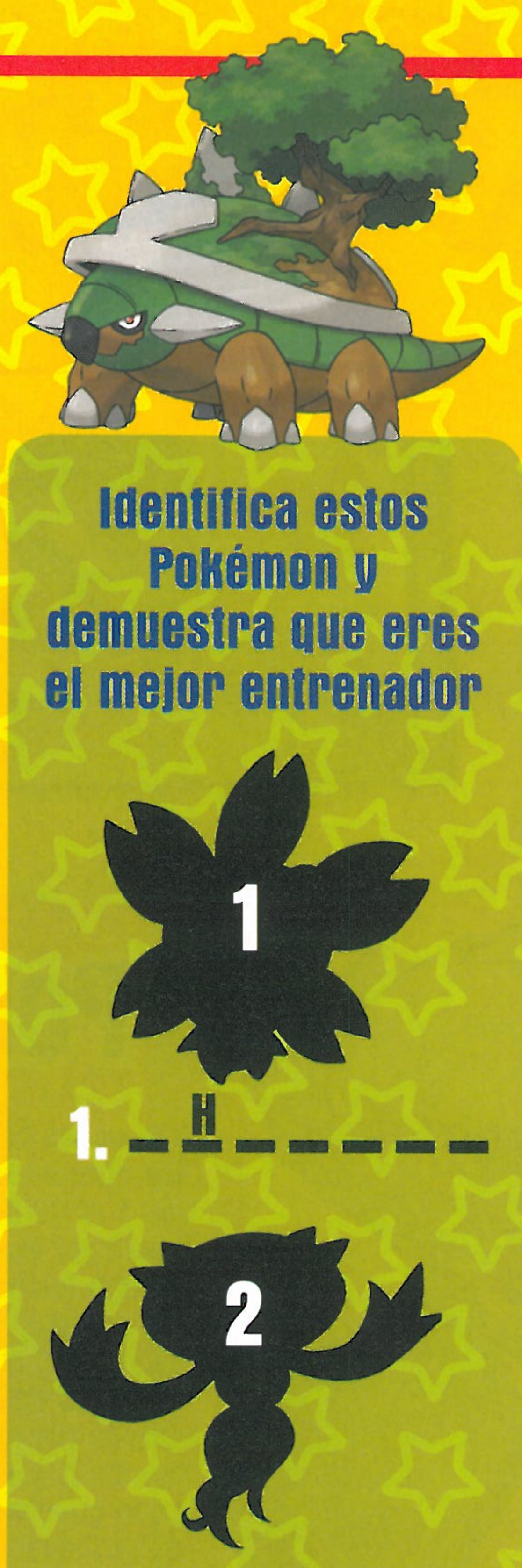


_ X _ _ _


Nita Barea (Guadalajara)
Nita Barea Goteca (11 años)

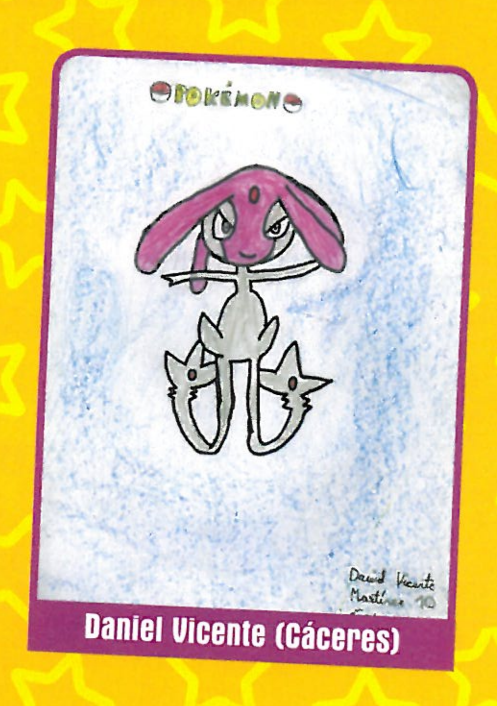

Alvaro Iranzo (Valencia)
MONFERNO
GROTLE
PRINPLUP


Juli Moreno (Murcia)


Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador
1
1. _ H _ _ _ _ _ _
2
2. _ _ _ _ _ I _ _ _ _




Guillermo Sánchez (Alicante)



Daniel Vicente (Cáceres)



Poké-Sudoku

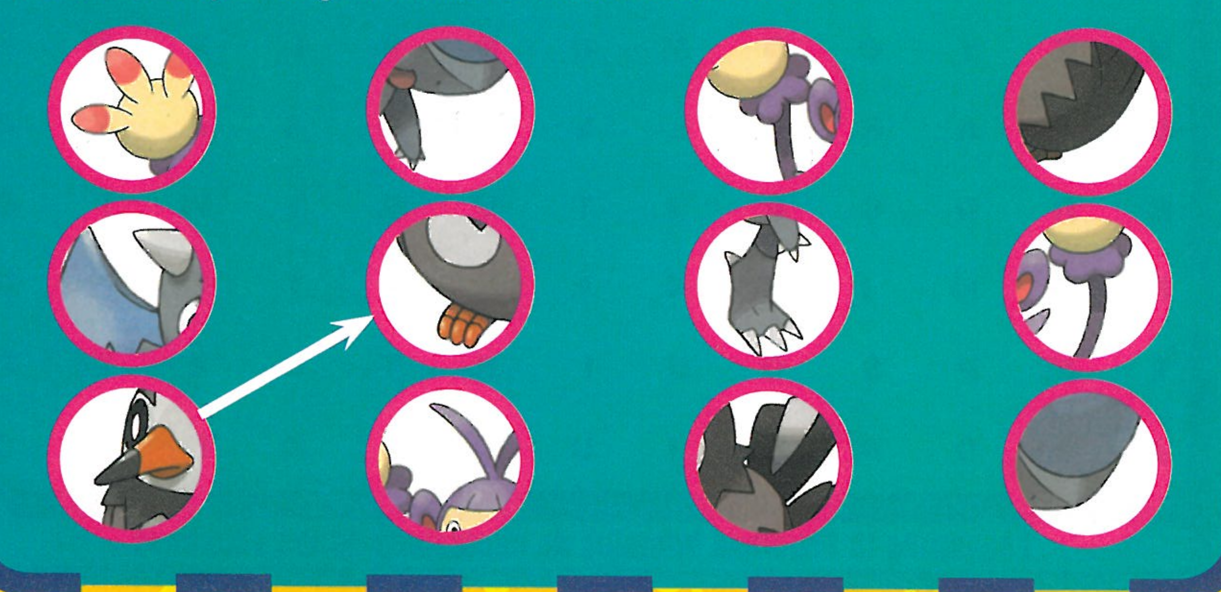
¿Te sabes bien los números... del 1 al 4? Sí, ¿verdad? Pues rellena los huecos del sudoku. No se pueden repetir números en una misma fila ni columna, y en cada cuadrante deben estar los cuatro números.

			4
		1	
2			
	3	4	



¡"Peazo" Pokémon!

Ves unos círculos ahí abajo, ¿no? Círculos rellenos de Pokémon, si te fijas un poquito. Y si pones más atención todavía y dejas la DS a un lado y el bocadillo al otro lado (¡hey!), verás que algunos contienen al mismo Pokémon, y todo. Pues eso es lo que tienes que hacer, unir con flechas los círculos que tengan al mismo Pokémon dentro.





Supersopa de letras Pokémon

Vas a flipar con esta sopa. ¡Está rellena de Pokémon hasta el borde! Solo diez de ellos son los verdaderos. ¡Cuidado no te confundas! Y así demuestras que ya eres un auténtico entrenador Perla y Diamante.

B	O	N	S	C	I	H	C	R	O	T	A	L
C	R	A	U	T	R	I	M	O	L	T	R	E
H	O	M	I	R	U	A	S	A	B	L	U	B
A	P	O	C	E	N	C	H	U	P	A	L	I
R	L	R	U	E	H	U	H	C	A	K	I	P
M	A	I	N	C	L	A	R	H	M	O	S	A
A	H	C	A	K	K	I	P	I	S	I	T	C
N	K	Y	O	O	M	U	D	K	I	P	H	H
D	N	A	R	E	L	U	K	O	S	A	Y	C
E	R	U	C	P	I	T	U	R	T	W	I	G
R	O	M	I	H	N	A	H	I	T	O	R	U
T	M	P	S	Q	U	I	R	T	L	E	T	S
J	A	O	R	L	I	U	Q	A	D	N	Y	C

Encuentra 13 Pokémon iniciales de cualquiera de las ediciones

LLAMADAS

(¡Qué pasa!)

¡Participa!

¿Te mola dibujar Pokémon?, ¿inventarlos? ¿hacerte fotos disfrazado de Pokémon?... Pues mándanos tu dibujo, foto, comentario o lo que tú quieras al correo electrónico de la revista:

nintendoaccion@axelspringer.es

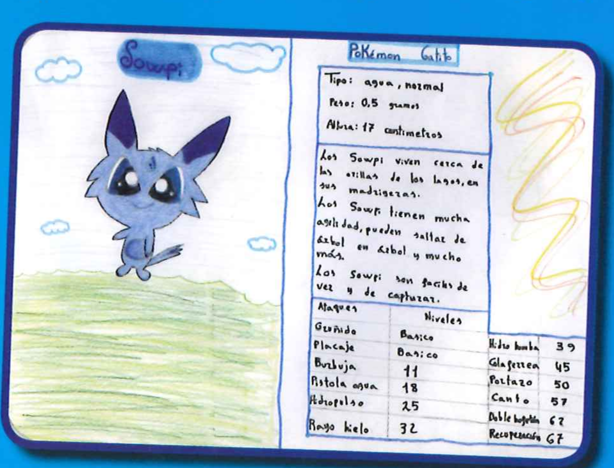
En el asunto escribe: zona pokemon



Gerardo Sardina (Murcia)

Yo una vez me inventé un Pokémon

Oak: –¡Mira, un Pokémon Gatito recién inventado! **Jimmy:** –¡Huy, qué mono!, ¿y qué tiempo tiene? **Mari:** –¡No es un mono, Jimmy!, ¡y si está recién inventado por Eneko, pues tiene poco tiempo! **Jimmy:** –¡Como yo!



▶ Eneko García (Pamplona)

Soluciones pasatiempos

Siluetas

1. Cherrim 2. Carnivine

Poké-sudoku



3	1	2	4
4	2	1	3
2	4	3	1
1	3	4	2

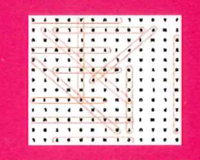
Quién es quién

1. Drifloon, 2. Uxie

Peazo Pokémon



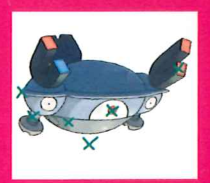
Supersopa de letras



Es Pokémon, pero...

1. Pokémon Perla/Diamante (DS) 2. Pokémon Ranger (DS)
3. Pokémon Mundo Misterioso Exploradores del Tiempo/ Exploradores de la Oscuridad
4. Pokémon Mundo Misterioso
5. Pokémon Battle Revolution

Diferenc. Magnezone





The Pokémon Company
Zona ADSL Wi-Fi Telefónica
nintendo Wi-Fi connection
3+
www.pegi.info
EL TIEMPO SE HA DETENIDO.
TODO ESTÁ OSCURO...
ES HORA DE SACAR EL POKÉMON QUE HAY EN TI...
...¡Y SALVAR EL MUNDO!
Pokémon Mundo misterioso
EXPLORADORES DEL TIEMPO
Pokémon Mundo misterioso
EXPLORADORES DE LA OSCURIDAD
Llega el nuevo Mundo Misterioso, la última aventura de Pokémon. Únete al equipo de Exploradores del tiempo o al de Exploradores de la oscuridad. Adéntrate en una región desconocida y enfréntate a nuevos enemigos, combates y desafíos. ¡Ahora el Pokémon eres tú!
NINTENDO DS
pokemon.nintendo.es
©2008 Pokémon. ©1995 2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993 2008 CHUNSOFT. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.